Автор статьи: Scott Maykrantz
Оригинал находиться на сайте www.omnology.com/gurps
Перевод выполнил Bobik (bobik31@yandex.ru)

Шаблоны

Их никогда не бывает слишком много!

Фаррак (вампир) | **Персонажи-дети** | **Телохранители** | **Случайные Хоббиты** | **Горные Фавны**

Слово Переводчика

Этот набор шаблонов интересен и полезен сам по себе, но к тому же он является хорошим примером того, что сделать удобный и качественный шаблон не так уж трудно и это под силу каждому.

Каждый из тепмлейтов в этом документе является "визиткой" одного из архитипов.

Фарраки – пример использования авторской статьи о создании вампиров, ибо в Compendium I по информация по этой теме... М-м... Свалена в кучу...

Детишки – пример борьбы с дырками в базовой методике генерации. В нем Вы узнаете, что дети – это отдельная раса. В смысле – генерить их нужно как отдельную расу!

Телохранители – больше чем шаблон, это целая статья на заданную тему. Именно такими должны быть темплейты. Смотрите и учитесь – или просто пользуйтесь на здоровье!

Случайные Хоббиты (или Полурослики, но "Хоббиты" звучит лучше) – необычный шаблон... По моему, это шаг назад – что-то накидывать... Прямо ДнД какая-то! Но этот тип шаблонов все же жизнеспособен, т.к. вдруг Вам вправду неожиданно потребуется NPC второго плана, но не "просто статист", а таки относительно прописанная личность...

Наконец, Горные Фавны, - это неплохой пример шаблона подрасы – лаконичный и вместе с тем вносящий разнообразие тип темплейтов... Приходящая на ум мысль – по такому же принципу можно сделать шаблоны под кучу разных подвидов эльфов... Старые ДнДшники меня поймут!

На сегодня это все, следите за обновлениями...

P.S.: Номера страниц с буквой "B" – ясное дело из Basic Set, а без какой-либо буквы – из Compendium I. Военная хитрость автора...

P.P.S.: Типы умений оставлены на английском. Не обессудьте...

Ваш Бобик (bobik31@yandex.ru)

Фаррак -45 очков

Фарраки – это раса вампиров с редкими сверхъестественными способностями. Один раз в

день фаррак может сделать бросок IQ (модифицированный Бдительностью (Alertness)), чтобы обнаружить знамение. Чтобы интерпретировать его, сделайте еще один бросок IQ roll (на сей раз без модификаторов).

Если второй бросок сделан с запасом 5 или более, то Мастер дает игроку-фарраку несколько намеков – враг приближается, сегодня друг будет ранен, ты потеряешь что-то ценное и т.п. Это событие должно произойти в течение 24 часов. Если бросок выполнен с запасом больше 5, то он получает более подробную информацию – имя врага и время его появления, того, кто будет ранен и насколько сильно, что будет утрачено и т.п.

Фарраки страдают бессонницей. Им требуется не более четырех часов сна в день. У них нет волос, необычайно твердые черепа и неопределенный цвет глаз.

Они несколько выше, задиристей и активнее обычных людей. Эти особенности не являются **требуемыми** преимуществами или недостатками, но будет неудивительно, если фаррак будет следующими недостатками**:** Гигантизм (Gigantism) [-10], Импульсивность (Impulsive) [-10], Любитель Вечеринок (Compulsive Carousing) [-5], Glory Hound [-15], Рассеянность (Short Attention Span) [-10], Самоуверенность (Overconfidence) [-10].

В остальном фарраки – обычные вампиры. Они питаются кровью для выживания, чувствительны к солнечному свету, не любят зеркала, являются нежитью (undead) и не могут лечиться обычными способами.

Этот шаблон может быть использован для создания персонажей для игроков. Он был создан с использованием статьи **Anatomy of a Neck Romancer**. Фаррак имеет минимум вампирских ограничений и всего лишь некоторые из описанных особенностей. Это даст Вам возможность создать персонажа, подходящего любой группе приключенцев. В консервативной кампании игроку может потребоваться преимущество Необычное Происхождение (Unusual Background) [10]. Он может скрывать свою сущность, что даст ему Секрет (Secret) [-15].

Атрибуты
HT +2 [20]

Преимущества
Предсказатель (Oracle) [15]
Очень Толстый Череп (**Very Thick Skull**) [2]
Меньше Спящий, четыре уровня (Less Sleep, four levels) [12]
Кусака (Bite) [30]
Иммунитет к Болезням (Immunity to Disease) [10]
Иммунитет к Ядам (Immunity to Poison) [15]
Нестареющий (Unaging) [15]

Недостатки
Жажда Крови (Bloodthirst)[-15]
Незаживляющийся (Unhealing) [-20]
Не Отражается (Dread of mirrors) [-20]
Неживой (Unliving) [-50]
Безволосый (неестественная особенность) (Hairless (unnatural feature)) [-5]
Глаза неопределенного цвета (неестественная особенность) (Eye colors do not match (unnatural feature)) [-5]
Зависимость от крови, раз в день, не обязательно человеческой (Dependency on blood, once per day, doesn’t have to be human blood) [-15]
Уязвимость к Свету (Weakness to sunlight)**:** 1d каждые полчаса [-15]

Требуемые Навыки

В поддержку преимущества Предсказатель (Oracle), каждый фаррак тратит **одно очко** на Скрытое Знание (Hidden Lore) (m/a), Оккультизм (Occultism) (m/a), Управление Сном (Dreaming) (m/vh), **или** Медитацию (Meditation) (m/vh).

Дети -165 очков

Дети слабо похожи на взрослых. Обычно они наивны и беззащитны. Их возраст делает их неполноценными гражданами – взрослые не доверяют им. Их рост и молодость могут замедлить приключение. У них есть проблемы с одеванием скафандров, вождением машины и попаданием в места, в которые пускают только взрослых (такие, как таверны в фэнтезийных кампаниях). Роль детей обычно уготована NPC. Они могут быть чем-либо Иждивенцем (Dependent).

Но не все так плохо. В ребенка труднее попасть. Они могут использовать свою невинность, чтобы очаровать взрослых или проследить за ними. Многие из них – здоровые, смышленые и легко адаптирующиеся к новым ситуациям люди.

Этот шаблон подходит для ребенка в возрасте **от пяти до семи** лет. Примером такого персонажа может послужить **Billy Dawson.**

Атрибуты

ST**:** 5 [-40]
DX**:** 7 [-20]
IQ**:** 7 [-20]
HT**:** 9 [-10]

Преимущества

Ребенок имеет Покровителя (Patron)**:** двух родителей (или других охраняющих их людей), стоимость которых в очках персонажа приближается к 100. Они появляются при 15 или меньше [15]. Обычная внешность детей – Привлекательная (Attractive) [5], что дает им +1 на броски реакции.

Дополнительные преимущества включают Вызывающий Жалость (Pitiable) [5], Невинность (Sanctity) [5], Культурную Адаптационность (Cultural Adaptability) [25] и Атлет (Fit) [5].

Недостатки

Дети не имеют заработка (Dead Broke) [-25] и Низкорослые (**Short**) [-5], Гражданski Неполноценные (Social Stigma) [-5] и имеют пониженные на 3 Очки Здоровья (Hit Points) [-15].

Добавьте еще 45 очков за недостатки из следующего списка: Невнимательность (Clueless) [-10], Доверчивость (Gullible) [-10], Трусость (Coward) [-10], Полуграмотность (Semi-Literate) [-5], Любопытство (Curious) [-5], Неуклюжесть (Clumzy) [-5], Робость (Shy) [-5], Боязнь Темноты (phobia of darkness) [-15], Боязнь Одиночества (phobia of being alone) [-15], Боязнь Оружия (phobia of weapons) [-10].

Дети неграмотны до шести лет (плюс-минус два года). В образованном обществе это недостаток на -10 очков. Недостаток Полуграмотность (Semi-Literacy) подходит для детей в

возрасте до десяти лет (См. стр. 29 ***Compendium I)***. В современном обществе это будет -5 очков. Если ребенок совсем не может считать в уме, то он получает соответствующий недостаток (Innumerate) [-5].

Не давайте детям ни одного из следующих недостатков: Бесплодность (Sterile), Невежество (Ignorance), Молодость (Youth). Последняя запрещена из-за того, что предназначается тинэйджерам.

Квирки

Три нижеуказанных причуды наиболее распространены, но они не включены в стоимость шаблона.

Темпераментный
Беспокойный (-1 для длительных заданий)
Отсутствие шовинизма (в любых его формах)

Навыки

Так как навыки являются результатом длительных тренировок, то немногие дети будут иметь хоть какие то из них. Большинство бросков будет производится против умолчания.

Однако персонажи-дети обычно являются несколько необычными существами, опережающими нормальное развитие. Беспризорники обычно знают полдюжины Воровских/Шпионских (Thief/Spy) навыков, Заговаривание Зубов (Fast-Talk) и Знание Местности (Area Knowledge). Дети из деревни могут знать Уход за Животными (Animal Handling) и Верховую Езду (Riding). Неординарные дети могут знать все местные языки на уровне IQ. Они могут иметь Боевые/Оружейные (Combat/Weapon) навыки для безоружного боя (Рукопашный Бой (Brawling), Борьба (Wrestling)), легкого оружия (Духовая Трубка (Blowpipe)) и оружия, имеющего мирное применение (Сеть (Net), Ласco (Lasso), Нож (Knife)).

Дети королей могут иметь Хорошие Манеры (Savoir-Faire) и немного Политики (Politics) или Дипломатии (Diplomacy).

Если ребенок знает больше чем два навыка, потребуйте от него преимущества Необычное Происхождение (Unusual Background) [10].

Младенцы

Добавьте Чувствительный Обмен Веществ (Delicate Metabolism) [-20] из-за того, что дитя не может есть пищу взрослых. (Или же дайте вместо этого Зависимость (Dependency) от Молока). Болезненный младенец будет иметь Слабую Иммунную Систему (Weak Immune System) [-30]. Замените Низкорослость (Short) на Несоответствующий Размер (Inconvenient Size) [-15].

Младенцы Горизонтальны (Horizontal) [-10] или Полу-прямоходящи (Semi-Upright) [-5], в зависимости от конкретного возраста. Они имеют Короткие Руки (Short Arms) [-10], Плохую Хватку (Bad Grip) [-10] и Низкий Болевой Порог (Low Pain Threshold) [-10]. Они имеют несколько Вредных Привычек (Odious Personal Habits), таких как загаживание собственных пеленок или бужение родителей посередь ночи.

Примеры из литературы и кино

The Golden Child	The Professional	The Shining
Waterworld	Honey, I Shrunk the Kids	Home Alone
The City of Lost Children	Lord of the Flies	Indiana Jones and the Temple of Doom
Charlie and the Chocolate Factory	The Adventures of Huckleberry Finn	Children of the Corn
A Wrinkle in Time	The Goonies	The Road Warrior
Peter Pan	Time Bandits	Firestarter
It	Lone Wolf and Cub	Aliens

Проблемы с Basic Set

Правила на странице B14. Таблица атрибутов полезна. Также как и указание по ограничению очков, доступных на повышение навыков.

После чего следует раздел об атрибутах. В нем говорится, что вы должны сравнивать детей с необычно большими атрибутами (превышающими табличные) с другими детьми. Следуя странице B14, десятилетний ребенок, имеющий IQ 15 (на 7 выше нормы) должен заплатить столько же очков, сколько и взрослый за IQ 17**:** 100 очков. Это убивает саму возможность появления детей среди взрослых в игре. Задумайтесь: если ребенок имеет DX, типичную для его возраста и является помощником взрослого героя с типичной DX, то должны ли их атрибуты иметь одинаковую стоимость? Нет, не должны.

Почему так? А потому, что если мы вернемся к первому предложению предыдущего раздела этой страницы, то увидим следующее. “Как правило, дети создаются на 50 очков и меньше” It does when you get to the first sentence of the last paragraph on the page. "As a rule, children should be created with 50 points or less." Если следовать этому, то высокая стоимость атрибутов становится значимой.

Дети должны расцениваться равнозначно с взрослыми, так же, как кентавры, эльфы и вампиры создаются относительно средних взрослых людей.

(Это значит, что дети стартуют с очень низкой стоимостью в очках персонажа из-за величины своих атрибутов. Четырехлетний ребенок имеет **отрицательную** стоимость в 170 очков, девятилетний – **отрицательную** стоимость в 80 очков).

Телохранители **100 очков**

Когда я создавал трио персонажей-телохранителей, я открыл **GURPS Warriors** в поисках шаблона. Я не нашел его и написал этот. На следующий день я нашел то, что искал – но тот шаблон именовался “Стражник”. Блин! Надеюсь, что эта статья все же принесет пользу человечеству.

Телохранителей нанимают для защиты кого-то. Их работа требует собранности, внимания и редких вспышек жестокости. Телохранитель должен быть на одну треть мордоворотом и на две трети экспертом по обеспечению безопасности. Он осматривает территорию вокруг нанимателя, определяет потенциальные угрозы и обезвреживает их с максимальной эффективностью.

В современных сеттингах обеспечение безопасности важнее боевых навыков. Лучшие телохранители используют высокотехнологичное оборудование – от миниатюрных раций до компьютеров и сканнеров – и все лишь для того, чтобы нейтрализовать нападающих до момента совершения атаки.

В низкотехнологичных мирах приборы заменяются острым зрением и нюхом на подозрительное поведение. Такие телохранители обычно большие, спокойные люди, проламывающие голову тем, кто хватается за нож. Внушительность и быстрые рефлексы ценятся больше, чем технические навыки и превентивные удары.

Наниматели обычно имеют Статус (Status) 2 или выше. Персонажи с меньшим статусом разбираются с угрозами своей жизни самостоятельно. Богатство (Wealth) и Военное Звание (Military Rank) также распространены. Телохранителей нанимают короли, принцессы, градоначальники, боссы мафии, генералы, дипломаты, лидеры культов, корпораты и знаменитости.

Некоторые телохранители выполнят больше чем одну функцию. Они также служат шоферами, слугами и ассистентами. Те, кто служат важным персонам, могут получить их

благосклонность в качестве благодарности. Возможны и романтические отношения.

Базовый Низкотехнологичный Телохранитель

Обычно стоит в карауле в тронном зале. Большой и не очень сообразительный, однако способный быстро обнаружить и уничтожить убийц.

ST: 13, **DX:** 11, **IQ:** 9, **HT:** 12

Преимущества: Чувство Опасности (Danger Sense) [15], Боевые Рефлексы (Combat Reflexes) [15], Собранность (Collected) [5], Глубоко Спящий (Deep Sleeper) [5], Покровитель – долговременный наниматель (Patron — longtime employer), 15 или меньше [30]

Недостатки: Служба (Duty), 15 или меньше [-15], Полнота (Overweight) [-5], Ленивый (Lazy) [-10], Доверчивость (Gullible) [-10], Гигантизм (Gigantism) [-10]

Навыки: Скрытность (Stealth) - 12 [4], Двуручный Топор/Булава (Two-Handed Axe/Mace) - 12 [4], Рукопашный Бой (Brawling) - 12 [2], Прятанье (Holdout) - 11 [6], Запугивание (Intimidation) - 12 [8], Хорошие Манеры (Слуга) (Servant Savoir (Faire)) - 12 [6]

Базовый Высокотехнологичный Телохранитель

Наемник, который знает достаточно и о системах безопасности, и о рукопашном бое.

ST: 11, **DX:** 11, **IQ:** 11, **HT:** 11

Преимущества: Бдительность +4 (Alertness +4) [20], Сосредоточенность (Collected) [5], Меньше Спящий: два часа (Less Sleep: two hours) [6], Член Органов Правопорядка (Legal Enforcement Powers) [10], Повышенный Доступ (Security Clearance) [5], Репутация профессионального телохранителя: +2 от потенциальных работодателей, узнают с 10 или менее (Reputation as a professional bodyguard: +2 with potential employers, recognized 10 or less) [2.5]

Недостатки: Служба (Duty), 12 или меньше [-10]

Навыки: Скрытность (Stealth) - 12 [4], Прятанье (Holdout) - 12 [4], Право (Law) - 10 [2], Карате (Karate) - 11 [4], Быстрая Подготовка (пистолет) (Fast-Draw (pistol)) - 10 [.5], Огнестрельное Оружие (пистолет) (Guns (pistol)) - 12 [2], Огнестрельное Оружие (винтовка) (Guns (rifle)) - 11 [1], Анализ Разведданных (Intelligence Analysis) - 11 [4], Компьютерная Грамотность (Computer Operation) - 12 [2], Использование Электроники (сенсоры) (Electronics Operation (sensors)) - 12 [4], Ловушки (Traps) - 12 [4]

Преимущества

Обнаружение

Чувство Опасности (Danger Sense) полезно для обнаружения угроз (стр. B20) [15]. Также хорошо служат Бдительность (Alertness) [5/уровень], Острое Зрение (Acute Vision) и Острый Слух (Acute Hearing) (стр. B19) [2/уровень], Периферийное Зрение (Peripheral Vision) (стр. B22) [15], Инфравидение (Infravision) (стр. 58) [15], Эмпатия (Empathy) (стр. B20) [15] и Интуиция (Intuition) (стр. B20) [15].

Сверхъестественные силы обнаружения включают также Чувствительность (Sensitive) (более слабую форму Эмпатии (Empathy), стр. 30) [5], Осведомленность (Awareness) (стр. 35) [15 или 35] и Видение Невидимого (See Invisible) (стр. 65) [15].

Нападение и Защита

Боевые Рефлексы (Combat Reflexes) (стр. B20) [15] обеспечат быстрый ответ угрозе. Стойкость (Toughness) (стр. B23) [10 или 25] и Быстрое Заживление (Rapid Healing) (стр. B23) [5] повысят шансы выживания телохранителя. В высокотехнологичных мирах полезным оказывается преимущество Стрелок-ас (Sharpshooter) (стр. 30) [45].

Собранного (Collected) (стр. 22) [5] телохранителя не так-то просто напугать! Он

получает бонус +3 к Проверкам (Fright Checks). Если он Невозмутим (Imperturbable) (стр. 26) [10], то получает бонус +5. Если он Бесстрашен (Unfazeable) (стр. 31) [15], то полностью игнорирует Проверки Испуга (Fright Checks). Учтите Сильную Волю (Strong Will) (стр. B21) [4/уровень] при поднятии его сопротивляемости.

Глубоко Спящий (Deep Sleeper) – особый разговор. Если он имеет Боевые Рефлексы (Combat Reflexes), то это преимущество в 5 очков (см стр. 23). Если у него нет Боевых Рефлексов (Combat Reflexes), то Глубоко Спящий (Deep Sleeper) является недостатком в -5 очков или более – в зависимости от того, насколько сильным должен быть будящий персонажа звук.

Ему потребуется Меньше Спящий (Less Sleep) (стр. 27). Каждый выигранный час (от необходимых восьми) стоит 3 очка.

Если он хочет избежать обнаружения, то ему пригодиться Бесшумность (Silence) (стр. 66) [5/уровень], добавляющая +2 к уровню Скрытности (Stealth) при отсутствии движения и +1 при ходьбе.

Социальные Преимущества

Для того, чтобы лучше служить своему нанимателю, телохранителю требуется удостоверение, лицензия на охранную деятельность и другие регалии охранника правопорядка. Начните с 10 очков Представителя Органов Правопорядка (Legal Enforcement Powers) (стр. B21). Если его наниматель – военный офицер, то он будет иметь Военное Звание (Military Rank) 1 или выше (стр. B22) [5/уровень]. Если он работает на дипломата, то может иметь Дипломатическую Неприкосновенность (Diplomatic Immunity) (стр. 24) [20].

Долговременные наниматели становятся Покровителями (Patrons) (р. B24). Их ценность высока (50+ очков), если телохранитель имеет доступ к организации Покровителя, внутренней информации и может получить от нее (организации) помощь. Используйте частоту появления для отражения величины доступа.

Повышенный Доступ (Security Clearance) довольно распространен даже в низкотехнологичных мирах (стр. 29). Он стоит 5 очков за уровень для ведущих мировых держав и мегакорпораций, 2 очка для чего угодно меньшего. (В фэнтезийной кампании купеческие гильдии равноценны корпорациям). Если телохранитель регулярно нанимается важными людьми, то он должен иметь хотя бы два уровня.

Всегда полезна положительная Репутация (Reputation) (стр. B17) среди потенциальных работодателей. Эффект отрицательной Репутации очевиден.

Недостатки

Стандартные Неприятности

Телохранитель Служит (Duty) своему текущему нанимателю (стр. B39). Вероятность выпадения нужного числа отражает частоту потребности в его услугах. Если это бросок 15 или меньше[-15], we то он занят весь рабочий день.

Некоторые телохранители считаются собственностью своих нанимателей. Это дает им Непопулярность (Social Stigma) (стр. B27) на -10 очков. Они также могут быть Евнухами They (Eunuchs) (стр. B28) [-5]. Пожизненная служба может вызвать Фанатизм (Fanaticism) [-15] или Кровожадность (Bloodlust) [-10].

Обычные Недостатки

Гигантизм (Gigantism) (стр. B28) [-10] облегчает запугивание потенциальных врагов. Гигантские телохранители обычно Ленивы (Lazy) (стр. B34) [-10] из-за того, что от них ничего не требуется, кроме того, чтобы выглядеть опасными. Это может привести к Полноте

(Overweight) или Ожирению (Fat) (стр. B28) [-5 или -20].

Уродливые (Ugly) и Ужасающие (Hideous) телохранители еще более пугающи, но их могут преследовать неприятные воспоминания о прошлом bodyguards (стр. B15) [-10 или -20]. Вместо уродства, вы можете добавить такие проблемы, как Горбатость (Hunchback) (стр. 81) [-10], Немота (Mute) (стр. B29) [-25] или Одноглазый (One Eye) (стр. B29) [-15].

Интересно наличие Вредной Привычки (Odious Personal Habit) (стр. B26) [-5]. При наличии фобии (Phobia) (стр. B35) ей могут воспользоваться враги.

Доверчивость (Gullibility) – классическая слабое место (стр. B33) [-10].

Запрещенные Недостатки

Не используйте Слепоту (Blindness), Плохое Зрение (Bad Sight), Тугоухость (Hard of Hearing) или Глухоту (Deafness). Кодекс Чести (Code of Honor) может конфликтовать с методами нанимателя.

Человек со Ступором в Бою (Combat Paralysis) просто не сможет стать телохранителем. Однако он может быть Трусом (Coward) (стр. B32) [-10] в высокотехнологичных мирах — если он избегает боевых столкновений при помощи хитроумного планирования Но не используйте Трусость в низкотехнологичных мирах.

Импульсивные (Impulsive) телохранители не найдут себе нанимателя. Одержимые идеями захвата мира (Megalomaniacs) не смогут стоять в чьей-то тени, охраняя кого-либо более значимого, чем они.

Телохранители фокусируют всю свою энергию на Врагах (Enemies) нанимателя, поэтому не должен иметь собственных.

Навыки

Скрытность и Безопасность

Телохранитель должен быть спокоен, стоять в стороне и наблюдать за каждым. Экспертность в отводе от себя глаз измеряется навыком Скрытность (Stealth) (стр. B67) [p/a]. После специальной тренировки он может получить Искусство Невидимости (Invisibility Art) (p. 141) [m/vh]. Чтобы секретно проследить за кем-то требуется Выслеживание (Shadowing) (стр. B67) [m/a].

Для обнаружения угрозы он может использовать Обнаружение Лжи (Detect Lies) (стр. B65) [m/h], Допрос (Interrogation) (стр. B66) [m/a], и Язык Тела (Body Language) (стр. 132) [m/h]. (Язык Тела (Body Language) является умолчанием для Обнаружения Лжи (Detect Lies) и Психологии (Psychology)). Он может использовать Криминалистику (Criminology) (стр. B60) [m/a] для определения мотивов и намерений преступников и Знание Уличных Законов (Streetwise) (стр. B68) [m/a] для сбора важных слухов.

Одним из важнейших навыков является Прятанье (Holdout) (стр. B66) [m/a]. Он используется при проведении любого обыска.

В высокотехнологических сеттингах телохранители используют компьютеры и другое оборудование для обнаружения потенциальных угроз, обезвреживания бомб и использования (или установки) систем безопасности. Соответствующие навыки включают Анализ Разведданных (Intelligence Analysis) (стр. B66) [m/h], Компьютерную Грамотность (Computer Operation) (стр. B58) [m/e], Использование Электроники (сенсоры) (Electronics Operation (sensors)) (стр. B58) [m/a], Обезвреживание Взрывчатки (Explosive Ordnance Disposal) (стр. 150) [m/h], Расшифровка Радиоперехватов (SIGINT) (стр. 151) [m/h] и Ловушки (Traps) (стр. B68) [m/a]

Знание и Поведение

Телохранитель может использовать свой навык Знание Местности (Area Knowledge) (стр. B62) [m/e], для получения информации о странах, организациях и культурах и понимания

людей, представляющих их. Он может, например, определить родную страну дипломата по его манерам и одежде. При высоком уровне навыка он может заметить, что акцент дипломата был фальшивым, что означает то, что он отказался пожать кому-то руку, или почему он не прекращает дискуссии, не одержав в ней верх. Если что-либо из узнанного покажется ему важным, он предупредит нанимателя или будет действовать сам

Геральдика (Heraldry) (стр. B58) [m/a] служит тем же целям, но ее действие ограничено военными организациями и квази-военными агентствами.

Право (Law) (стр. B58) [m/h] полезно в высокотехнологичных мирах, в которых агенты Секретной Службы и наемные телохранители должны знать, как их работа соотноситься с законом. (Если у него есть этот навык, то скорее всего есть и преимущество Представитель Правоохранительных Структур (Legal Enforcement Powers).

Телохранители, выходящие из тени, могут послужить в качестве слуг или ассистентов, и должны уметь вести себя соответствующим образом. Это описывается навыками Хорошие Манеры (Savoir-Faire) (стр. B64) [m/e], Армейские Хорошие Манеры (Military Savoir-Faire) (стр. 160) [m/e] и Хорошие Манеры Слуги (Servant Savoir-Faire) [m/e]. Никогда не помешает немного Дипломатии (Diplomacy) (стр. B63) [m/h].

Бой

Перед тем, как будет выстреляна пуля или нанесен удар, будет произведен бросок Запугивания (Intimidation) (стр. 159) [m/a]. В это же время телохранитель делает бросок Тактики (Tactics) (стр. B64) [m/h] для того, чтобы определить лучший способ защиты. Тактика также используется для координации действий членов команды телохранителей.

После того, как начался бой, конкретные навыки зависят от технического уровня кампании.

В низкотехнологичных мирах наиболее распространенные боевые/оружейные (combat/weapon) навыки – это Топор/Булава (Axe/Mace) [p/a], Рукопашный Бой (Brawling) [p/e], Палаш (Broadsword) [p/a], Быстрая Подготовка (Fast-Draw) [p/e], Древковое Оружие (Polearm) [p/a], Щит (Shield) [p/e], Короткий Меч (Shortsword) [p/a], Копье (Spear) [p/a], и Двуручный Топор/Булава (Two-Handed Axe/Mace) [p/a]. Некоторые телохранители специализируются на навыках дальнобойного оружия, например Арбалет (Crossbow) [p/e] и Метание Ножей (Knife Throwing) [p/e].

В высокотехнологичных мирах наиболее распространенными боевыми/оружейными навыками становятся Огнестрельное Оружие (Guns) [p/e], Быстрая Подготовка (Fast-Draw) [p/e], Дзюдо (Judo) [p/h], Карате (Karate) [p/h] и Бокс (Boxing) [p/a].

В ультратехнологичных мирах телохранители используют Лучевое Оружие (Beam Weapons) [p/e], Силовой Меч (Force Sword) [p/a] и Силовой Щит (Force Shield) [p/e]. См. список оружия в ***Ultra-Tech*** для списка специализаций.

Если мир имеет значительную Ориентальную направленность – историческая кампания по древнему Китаю, Японии или любой другой мир, где важны боевые искусства – то телохранитель может знать несколько экзотических боевых/оружейных навыков. Его любимым оружием может стать катана, тонфа или кусари. Он может знать Дзюдо, Карате или более эзотерическое боевое искусство. См. стр. 132-145 ***Compendium I.***

Случайные Хоббиты ??? очков

Если Вам быстро нужен незначительный хоббит-NPC, то используйте этот шаблон. Накидайте атрибуты персонажа, после чего сверьтесь с таблицей преимуществ, недостатков и навыков. Вы можете легко развить этого персонажа, добавляя или убирая отдельные черты. (Должны ли **все** хоббиты иметь Репутацию +1 для всех? Все ли они Обжорливы (Gluttonous)? Стандартные оружейные навыки могут быть заменены на большее число Социальных или Профессиональных навыков).

ST: 1d+4
DX: 1d+7
IQ: 1d+6
HT: 1d+6

Если ST персонажа 5 или 6, то у Вас получился престарелый хоббит.

Если IQ равен 7, то это еще дитя.

Преимущества:
Бесшумность (Silence) [5]
Репутация +1 для всех и каждого, всегда [5]

Бросьте 2d один раз:
2: В Нужное Время – В Нужном Месте (Serendipity) [15]
3-4: Боевые Рефлексы (Combat Reflexes) [15]
5-6: Харизма +2 (Charisma +2) [10]
7: Союзник (Ally) за 15 очков
8-10: Острое Сенсорное Чувство (Acute sense) [2/уровень]
11: Интуиция (Intuition) [15]
12: Магические Способности (Magery) 2 (и 2d заклинаний)

Недостатки:
Кодекс Чести: Взаимопомощь (Code of Honor**:** Hospitality) [-5]
Прожорливость (Gluttonous) [-5]
Уменьшенное Передвижение -1 (Reduced Move -1) [-5]

Бросьте 2d один раз:
2-4: Любитель Вечеринок (Compulsive Carousing) [-5]
5-6: Чувство Долга (Sense of Duty) [-10]
7-8: Привычка: табак или выпивка (Addict**:** tobacco or drink) [-5]
9-11: Полнота (Overweight) [-5]
12: Трусость (Coward) [-10]

Навыки:
Выберите любые два из следующих**:** Скрытность (Stealth), Лук (Bow), Праща (Sling) и Метание (Throwing) на уровне DX [2 очка за Скрытность, 4 за все остальные]

Бросьте 3d дважды:
3-4: Короткий Меч (Shortsword), DX+1
5-6: Воровской/Шпионский (Thief/Spy) навык, DX
7-8: Заговаривание Зубов (Fast-Talk), IQ+2
9: Артистический (Artistic) навык, IQ+2
10: Знание Местности (Area Knowledge), IQ+3
11: Ремесленный (Craft) навык, IQ+3
12-13: Пирушки (Carousing), HT+2
14-15: Торговое Дело (Merchant), IQ+1
16-17: Быстрая Подготовка (Fast-Draw), DX+1
18: Научный Навык (Scientific skill), IQ+2

Горный Фавн — 59 очков

Эти существа – подраса фавнов, описанных на стр. 56-59 ***GURPS Fantasy Folk***. Они в точности такие же, как обычные фавны, за исключением указанного ниже.

Горные фавны массивней и крепче, чем их лесные собратья. Их рога намного больше – горный фавн никогда не сможет выдать себя за человека, даже одев капюшон. Обычно они имеют хорошую внешность.

Они являются экспертами в передвижении по горным тропам, нахождении новых путей и выслеживании. Все они имеют Выживание в Горах (Mountain Survival) и Выслеживание (Tracking), а также преимущество Превосходный Баланс (Perfect Balance).

В отличие от лесных фавнов, им требуется много времени для тесного контакта со странниками. Они реагируют на эльфов и людей с -2; кентавров, гномов и Дварфов с +1; а на все прочие расы с -1. Пришельцы со временем получат их доверие, если окажут хозяевам должное уважение.

Если местные лесные расы регулярно встречаются, то горные фавны вышлют партию представителей. Лидеры других сторон будут приглашены погостить в горах несколько недель.

Атрибуты
DX +3 [30]
HT +1 [10]

Недостатки
Развратность (Lecherousness) [-15]
Робость (Shy) [-5]

Преимущества
Привлекательный (Attractive) [5]
Эмпатия к Животным (Animal Empathy) [5]
Бдительность +1 (Alertness +1) [5]
Превосходный Баланс (Perfect Balance) [15]
Музыкальные Способности +1 (Musical Ability +1) [1]

Навыки
Пирушки (Carousing) на уровне HT [2]
Выживание в Горах (Mountain survival) на уровне IQ+1 [4]
Выслеживание (Tracking) на уровне IQ [2]